"FRONT MISSION 4" ORIGINAL SOUNDTRACK

Music Composed, Arranged & Produced by
Hidenori Iwasaki



MUSIC COMPOSED, ARRANGED & PRODUCED by Hidenori Iwasaki
SYNTHESIZER OPERATOR & MUSIC COMPOSED by Ryo Yamazaki

GUITAR : Tsuyoshi Sekito (DISC 01-3, DISC 02-25)
Satoshi Akamatsu (DISC 01-3)
TRUMPET : Shin Kazuhara (DISC 01-5, 9, DISC 02-4, 25)
TIN WHISTLE : Garyu Matsumoto (ROBA HOUSE) (DISC 02-24)

RECORDING ENGINEER : Junichiro Ojima at Sunrise Studio (DISC 01-5, 9, DISC 02-4, 25)
RECORDING COORDINATOR : Fumio Takano
MASTERING ENGINEER : Masao Nakazato at ONKIO HAUS

ART DIRECTOR : Tadashi Shimada (Banana Studio)
DESIGNER : Tadashi Shimada & Norie Kadokura (Banana Studio)
PHOTOGRAPHER : Hiroshi Shibaizumi & Shinji Motomatsu (Hand Made)
COVER OBJECT : Toshio Hayashi (Hayashi Bijyutsu)

CHARACTER DESIGN : Yusuke Naora

PRODUCTION MANAGER : Masayuki Tanaka

CD PRODUCTION SUPPORT : SQUARE ENIX Merchandising Division

PRODUCTION COORDINATOR : Koichiro Sakamoto

EXECUTIVE PRODUCER : Toshiro Tsuchida

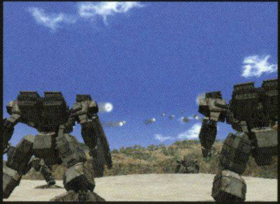
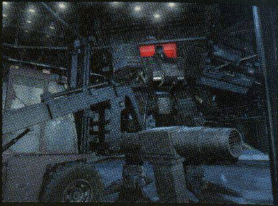
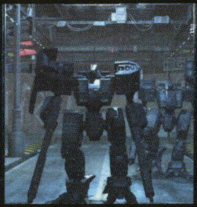
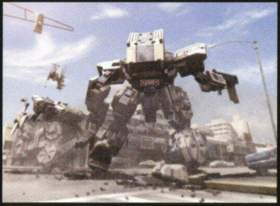
Presented by SQUARE ENIX CO., LTD.
http://www.square-enix.co.jp/

SQUARE ENIX

SQEX 10021~2 / STEREO / MADE IN JAPAN

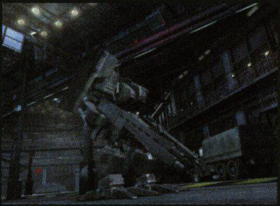
FRONT MISSION 4

フロントミッション フォース








"FRONT MISSION 4"

ORIGINAL SOUNDTRACK

Music Composed, Arranged & Produced by
Hidenori Iwasaki

DISC 01

01 : Assault
02 : Dust and Flames
03 : Red Alert
04 : Beginnings
05 : The Durandal
06 : Boot Camp
07 : Nexus News ※
08 : The Central Assembly
09 : Move Out!
10 : Mission Complete ※
11 : Clear Skies Over Europe
12 : Intruders
13 : Conspiracy
14 : Destinations
15 : Free Spirit
16 : Mayday ※
17 : Whispers
18 : Break Free
19 : Deserters
20 : Siege
21 : Peace of Mind
22 : Briefing ※
23 : Battle Plans ※
24 : Lock & Load
25 : Intermission



DISC 02

01 : Aggressors
02 : Harbor Town
03 : Hostiles
04 : Game Over
05 : Grapevine
06 : War Machine ※
07 : Rampage ※
08 : Southern Breeze
09 : Knights of Steel
10 : To the Dragon's Lair
11 : The Revolutionary
12 : Leaden Sky
13 : Threat
14 : Expeditionary Fleet
15 : Brute Force
16 : Blauer Nebel
17 : Death of an Old Lion
18 : Voice of Reason ※
19 : Warmth
20 : Why Am I Here?
21 : Pride and Honor
22 : Requiem for a Soldier
23 : Iron Tempest
24 : Guiding Light
25 : Credits

※ Written by Ryo Yamazaki



Liner Notes —— Hidenori Iwasaki

A Ten-Year Blank

早いもので、音楽で生計を立てるようになって、もう9年。その間、ずっとマニピュレーターという仕事をしてきたわけで、作曲をするのは、大学の音楽サークル以来10年ぶりだったんだよね。錆びきった自転車にオイルを挿して、無理やりペダルをこぐような感覚でした。実は当初『FRONT MISSION 4』の作曲は社外の作曲家さんになる予定で、僕はマニピュレーター担当だった。ところがプロダクション・マネージャーである前田さんのご好意で、曲も書けるならデモテープ聴かせてよという話になった。結果的に作曲担当に決まったんだけど、嬉しさ半分、とまどい半分…。

Get Moving

いざ始まってみると、疾風怒濤のスケジュール！ ここまで短期のプロジェクトは初めて。開発が始まって、その時点で締め切りまでに可能な作曲数と発注された曲を照らし合わせたら、すでにヤバイわけです。プランナーさんに作って頂いたスケジュール表を見て苦笑。充分に構想やアイディアを練ったりする時間はないな…この仕事はのぉぉ…かなり不利だな～（1人脳内会話）。いやいや、言い訳してるわけじゃないんだけどね。コンセプトをはっきりさせ、その中で割り切って作るしかないぞと。ペダル全開です。

The Best of Helpers

かくして、作曲とマニピュレートを期間内に1人でこなすのは厳しいので、サポート専属の要員をつけましょうという話になったのでありました。しかし職人・山崎君のスケジュールが幸運な事に空いておりました！ “最強の召還獣”を手に入れたような感覚でした。今回はマニピュレートはもとより、作曲・演出まで、大活躍してくれました。

Finding My Sound

自分の音楽的個性ってなんだろ？ コードワークや和声？ 練りこまれたメロディ？…いやいやそんな力量はないぞ。ましてや時間もない。やはり長年やってきたマニピュレーターお家芸の音色と音圧で聴かせるのが最も自分らしいはず…。そんなわけで、この『FRONT MISSION 4』。コードも和声もメロディも至ってシンプル。音色の表現力とミキシングバランスが肝となっております。おっと！ 最後に音色や音圧は音量を上げないとわかりませんので、ぜひ大音量で聴いてくださいまし。

Profile●岩崎 英則
大学在学中にDTMを中心とした音楽サークルを設立、並行して通信カラオケのデータ制作等のアルバイトを始める。
卒業後に株式会社ＨＡＭにシンセサイザーオペレーターアシスタントとして入社。ムーンライダースの岡田徹氏、白井良明氏らのシンセサイザーオペレーターを経て、1998年に株式会社スクウェア・エニックス（旧スクウェア）入社。マニピュレーターとして、『チョコボレーシング』『バウンサー』『ファイナルファンタジーXI』『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』などを手掛ける。

Liner Notes —— Ryo Yamazaki

『FRONT MISSION』は『1st』の頃から大好きで、最強のヴァンツァー作りに明け暮れた思い出深いゲームの1つであります。入社して間もなく『FRONT MISSION 3』を数曲お手伝いさせて頂きましたが、今回改めて立ち上げから開発に携われたことを大変光栄に思います。個人的にはシリーズ中、最も楽しめる作品でした。デバッグ期間中は「とりゃー！突っ込めぇぇ！」などと、完全に仕事を忘れて単なる1ユーザーと化していました。ふと気付けば血管キレまくり、ウサギ目状態で眼科に駆け込んだのは内緒で…。みなさんゲームのやりすぎには注意しましょう（言っちゃったよ…）。

さて、本作で作曲を担当された岩崎さんは同じ大学の音楽サークルの先輩であり、何の因果かこうして同じ会社で同じゲームの仕事をしているわけですから、人生分からないものです…。今回の開発はハリウッド映画的なテイストをゲームに持ち込んでみようという無謀な試みから始まったわけですが、例によってハードの制限が厳しく、映画音楽と同じ事をPS2のメモリの中でやろうとするとかなり工夫が必要になります。しかし作曲の段階から使用する音や演奏方法に制限をかけてメモリに収まるように計算して作っていけば元のクオリティを損なうことなく鳴らすことができるはずだという希望的観測を励みに、ベしベしと作っていったんですが…あれ？ 鳴ってる…鳴ってるよ、おい！…これ内蔵音源でっせ、おとーちゃんっ！というわけで、元のプリプロのバージョンがほぼ実機で再現できてしまったため、このサントラにはムービーとストリーム曲を除く、すべての曲をプリプロバージョンで収録しています。

しかし毎度のことながら、とにかく時間が無いっていうプレッシャーはきついですね…。スケジュールをたてて1曲あたりにかけられる時間を算出する度に、胃の下のあたりがキューッと縮まります。1度でいいので5年くらいかけてのんびりと…あ、もととれないか…っつーかハード変わってるだろな…。何にせよ開発とは切っても切り離せない「締め切り」というヤツとは今後とも仲良くしていかざるを得ないのでしょうね…はい。ともあれ開発の皆さんホントにお疲れ様でした。そして岩崎さん、この短期間でよくぞ書き切ってくれました。拍手。そしてこれからも良き先輩兼仕事仲間としてお付き合いください。

Profile●山崎 良
1999年に株式会社スクウェア・エニックス（旧スクウェア）入社。
『サガ フロンティア2』『クロノ・クロス』『ファイナルファンタジーX』『キングダム ハーツ』『アンリミテッド:サガ』等のシンセオペレート、ミュージックプログラミングを担当。

EXPLANATION
text by Hidenori Iwasaki

DISC 01

01 : Assault
いきなり映画っぽいイントロで始めてみました。ドワーン…ゴォォ…みたいな。こういう音の演出大好きです。『FRONT MISSION 4』全体を通して、映像と音楽を如何に一体化させるかという事がテーマのひとつにありました。最初の3曲はその傾向が顕著に表れていると思います。

02 : Dust and Flames
あまりにリアルな映像に度肝を抜かれたことでしょう。さすがビジュアルワークス！ 曲の方はコラージュ的なアプローチをしています。無調な感じというのかな。

03 : Red Alert
自分では曲の後半が気に入ってます。ディレイのかかったギターは関戸、赤松両氏による演奏です。

05 : The Durandal
トランペットは、『ルパン三世』のテーマや『必殺仕置人』の演奏で有名な数原さんによるものです。

06 : Boot Camp
木管楽器は、プレステのハードの仕様で音が歪みやすいのです。そんなわけで、数少ない木管楽器が登場する曲です。

09 : Move Out!
開発の初期段階で作った曲です。最初にスネアのパターン、次にストリングスの刻みが出来…という積み上げ方式で完成させました。本作全般に言えることなのですが、打ち込みの弦は、どうしても無表情になりがちなので、表情豊かな弦のフレーズを作ることを心がけました。

10 : Mission Complete ※
メインテーマのアレンジです。長い戦いの後の疲れを癒してくれることでしょう（笑）。

11 : Clear Skies Over Europe
パーカッションが曲に溶け込まなかったので、山崎君にキューベース上のプラグインでフィ

ルターをかけてもらいました。急に今っぽい感じがでましたね(笑)。

14 : Destinations
開発末期になって急遽作った曲です。進軍する感じを、打楽器、弦、ホルンという戦争系音楽では定番の楽器のみで表現してみました。

15 : Free Spirit
南米＝パンフルート、ダリルのテーマ＝分かりやすいメロディの2点を主眼において作りました。実はボツになった陽気なレゲエっぽいテイクがあって、内輪ではかなり笑いのネタとなっていました。

17 : Whispers
ヒュルルルッと鳴る印象的な笛の音色はインディアンフルートです。この曲を作っていた時点ではまだ映像がなく、シナリオを頼りにベネズエラ山中をイメージして作りました。

25 : Intermission
EmuのAudityというシンセのアルペジェータ機能をいじっているうちに出来た曲です。YMO世代の僕としては、本来こういう音楽こそ凝り倒したいものなのですが、アップぎりぎりにすべり込ませた曲なので2時間で仕上げました（笑）。

DISC 02

01 : Aggressors
最初にチェロのリフとスネアが浮かびました。その時点でこの曲いけるな！という感触がありました。個人的にお気に入りの曲です。

07 : Rampage ※
イワノブナの狂気に満ちたイメージがうまく表現出来たと思います。「06 : WarMachine (DISC 02)」でも使用している金属音で、彼女の破壊的な性格を象徴しています。

08 : Southern Breeze
「素朴な村を表現してください」という発注でしたので、個人的に好きなボサノバっぽい曲に。デモの段階では、山村というより、海を彷彿とさせる感じだったので、スリットドラムという素朴な木の音色のパーカッションを最後に足しました。

09 : Knights of Steel
ブラウネーベル＝ドイツのエリート騎士団。ヴァグナー＝ワーグナーから連想して、3拍子のワルツっぽいバトル曲を作ってみました。自分としてはかなり派手なイントロをつけたつもりなのですが如何でしょうか？

10 : To the Dragon's Lair
このシーンは最初、曲も効果音もセリフも一切無音だったんです。さすがに無音はまずいだろってことで、ミニマムアンビエントミュージックの登場となったわけです。

12 : Leaden Sky
ベーゼンドルファーというオーストリアのピアノがあるのですが、この曲のピアノはその音色を使っています。後半に聴けるフルートは、一瞬、生演奏（？）と聴き間違えるほど…。山崎君の手腕によるものです。

14 : Expeditionary Fleet
アフリカのフレームドラム、和太鼓、スモールカッサの組み合わせでUSN艦隊の大きさを表現してみました。太鼓メインの異色作ですね。

18 : Voice of Reason ※
もとはこちらがネクサスニュースで使われるはずでしたが画面と合わずボツになりかけたものの、シナリオ担当の岩崎さんの提案で無事復活いたしました。感謝です。

24 : Guiding Light
人の生きがいとは？ ストリングスとティン・ホイッスルで音楽を添えてみました。最後までプレイしてくれた方へお疲れ様の意味も込めて。

25 : Credits
曲の前半は東京ゲームショウで使われたものとほぼ同じです。開発者のあいだで評判が良かったので、リアレンジしてエンディング用に使うことにしました。

※text by Ryo Yamazaki

"FRONT MISSION 4" CHARACTERS

Character design by Yusuke Naora



ELSA/age:22



DARRIL/age:32



ZEAD/age:45



BECK/age:30



LATONA/age:28


BOSCH/age:34
HERMES/age:20
FREDERICK LANCASTER
age:36

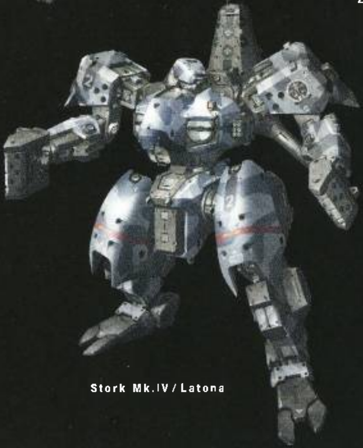

CHAEFFER/age:24
LUIS/age:20
RENGES/age:35
INES/age:20



Wildgort / ZEAD



Zelt / BECK



Stork Mk.IV / Latona



Recsys / RENGES



Calm200 / INES



Giza / CHAEFFER

ORIGINAL MUSIC COMPOSER : Yoko Shimomura
(DISC 01-1, 2, 4~8, 10, 13~16, 19, 21~23, 26, DISC 02-2, 3, 7, 12)
Noriko Matsueda
(DISC 01-3, 9, 11, 12, 17, 18, 20, 24, 25, 27, DISC 02-1, 4~6, 8~11, 13~15)

MASTERING ENGINEER : Yuka Koizumi at Orange

ART DIRECTOR : Tadashi Shimada (Banana Studio)
DESIGNER : Tadashi Shimada & Norie Kadokura (Banana Studio)

CD PRODUCTION SUPPORT : SQUARE ENIX Merchandising Division

PRODUCTION COORDINATOR : Koichiro Sakamoto

EXECUTIVE PRODUCER : Toshiro Tsuchida

Presented by SQUARE ENIX CO., LTD.
http://www.square-enix.co.jp/

SQUARE ENIX.

SQEX 10023~4 / STEREO / MADE IN JAPAN

FRONT MISSION 1st

フロントミッション ザ・ファースト



DISC 01

01 : A Minefield
02 : Canyon Crow
03 : Rise to Action
04 : Advanced Guard
05 : Mercenaries
06 : Take the Offensive
07 : The Evils of War
08 : Decline
09 : Force Stall
10 : Manifold Irons
11 : Bloody Temperature
12 : Relative Thinking
13 : Holic Shot
14 : Hard Drag
15 : More and More
16 : Win Back
17 : Raise a Flag
18 : The General Situation
19 : Shallow Twilight
20 : Optical City
21 : Coaxial Town
22 : Field Hospital
23 : Arena
24 : Shop
25 : Bar
26 : Setting Up
27 : Military Government

DISC 02

01 : Ominous
02 : Martial Ecologist
03 : Rage! Rage! Rage!
04 : Tension
05 : A Person Easily Elated
06 : Kalen
07 : Elegie
08 : Natalie
09 : Fear
10 : Terrible Density
11 : Mad Pressure
12 : Destructive Logic
13 : Defeat
14 : Within Living Memory…
15 : Next Resolution
16 : Maria ※
17 : Driscoll ※
18 : BlackHounds ※
19 : New Enemy Turn ※
20 : Ending (U.S.N.) ※

※プレイステーション用に新たに追加された曲です。
その他、既存曲はすべてアレンジされています。

Music Composed,
Arranged & Produced by
Hidenori Iwasaki

"FRONT MISSION 4" ORIGINAL SOUNDTRACK

スクウェア・エニックス
インフォメーションセンター
PHONE 0570-003-399
(PHSからご利用の場合
03-6333-1860)
受付時間：月～金 11:00～19:00

04-5-10
SQEX 10021～4 (4枚組)
定価¥3,800
(税抜価格¥3,619)
STEREO / MADE IN JAPAN
発売元/販売元
スクウェア・エニックス



ゲーム・ミュージック
STEREO/MADE IN JAPAN
FRONT MISSION 4
FRONT MISSION 1st
FRONT MISSION 4
plus 1st ORIGINAL
SOUNDTRACK
SQUARE ENIX
EC Armor Tactics Research Corps
"FRONT MISSION 4"
ORIGINAL SOUNDTRACK
Music Composed, Arranged & Produced by
Hidenori Iwasaki
Durandal
FRONT MISSION 4
plus 1st
ORIGINAL SOUNDTRACK
SQUARE ENIX

スクウェア・エニックス
インフォメーションセンター
PHONE 0570-003-399
(PHSからご利用の場合
03-5333-1860)
■受付時間：月～金 11:00～19:00

04·5·10 ⓁⓍ
SQEX 10021～4 (4枚組)
定価¥3,800
(税抜価格¥3,619)
STEREO/MADE IN JAPAN
発売元/株式会社
スクウェア・エニックス

SQUARE ENIX®

フロントミッション フォース
プラス ザ・ファースト
オリジナル・サウンドトラック

SQEX
10021～4
(4枚組)
¥3,800

ゲーム・ミュージック
SQEX 10021～4 (4枚組)
STEREO/MADE IN JAPAN

FRONT MISSION 4
フロントミッション フォース

FRONT MISSION 1st
フロントミッション ザ・ファースト

FRONT MISSION 4 plus 1st ORIGINAL SOUNDTRACK

『FRONT MISSION 4』を
ドラマティックに盛り上げる音楽を
あますところなく収録した
サウンドトラックが遂に登場！
PS版『FRONT MISSION 1st』
の音源も収録した豪華4枚組！

SQUARE ENIX
定価¥3,800
(税抜価格¥3,619)